Content Overview

1. Rationale: Just do it; must try it out to like it.

- 이유: 그냥 해라, 그것을 좋아하기 위해서 시도해야만 한다.

2. Theory: learning from simulated experiences helps internalize the skills that will be needed later. Focus on learning misconceptions and buggy algorithms in thinking.

- 이론: 모의 체험으로부터 배우는 것은 나중에 필요하게 될 기술을 적용하는데 도움을 준다. 오해와 잘못된 사고과정을 배우는 것에 초점을 맞춰라.

3. Examples: Simulations, science labs, animations, virtual worlds, online cases and scenarios, surveys, action research, tutoring and mentoring, games, Wikibooks, digital movies, Website or portal creation.

- 예: 시뮬레이션, 과학 실험실, 애니메이션, 가상 세계, 온라인 케이스 및 시나리오, 설문 조사, 행동 연구, 과외 및 멘토링, 게임, 위키북, 디지털 영화, 웹 사이트 또는 포털 만들기.

4. Other: online debates, mock trials, and role play.

- 기타 : 온라인 토론, 모의 재판, 그리고 역할 놀이.

5. Still more examples: recording voice in singing, counseling sessions, practicing language in Skype, exploring archeological sites, etc.

- 더 많은 예제 : 노래의 음성을 녹음, 상담, 스카이프에서 언어를 연습, 고고학 사이트를 탐색 등

6. Assess application of those skills, problem solving, problem finding etc.

- 이러한 기술의 응용, 문제 해결, 문제 찾기 등.

7. Consider the authenticity, credibility, relevance, risk, time, relevance, and learning power of the experience.

- 신뢰성, 관련성, 위험, 시간 및 경험의 학습 능력을 고려하기

8. Some modules may start with an experiential activity and others may end with it.

- 일부 모듈은 체험 활동과 시작할 수 있고 다른 모듈은 체험 활동과 함께 끝날 수 있다.

Examples of Hands-On

1. Simulations and interactivities: Doctorpatient; counselor-client; teacherstudent; coach-player; researcher.

- 상황 그리고 상호작용: 의사와 환자; 상담원와 고객, 교사와 학생, 코치와 선수, 연구원.

2. Online survey research, collecting realworld data and analyzing it.

- 온라인 설문 조사, 현실의 데이터를 수집하고 분석.

3. Chemistry, biology, and physics labs.

- 화학 생물학 물리학 실험

4. Online management and leadership games and simulations.

- 온라인 관리 및 리더십 게임과 시뮬레이션.

5. Wikis and wikibooks.

- 위키와 위키북.

6. YouTube and podcast productions.

- 유트브와 팟캐스트 제작.

7. Virtual stock exchanges.

- 가상 증권 거래소.

8. Online psychology experiments.

- 온라인 심리 실험.

9. Virtual worlds (e.g., Second Life) activities and simulations

- 가상 세계 (예 : 세컨드 라이프) 활동 및 시뮬레이션.-

10. Online accounting (e.g., Lyryx Learning).

- 온라인 회계 (예, Lyryx 학습).

11. Online anatomy and autopsies (e.g., University of Leicester).

- 온라인 해부학과 해부 (예, 레스터 대학).

12. Online business cases (e.g., Bized) as well as medical, law, and educational cases.

- 온라인 비즈니스 케이스 (예 : Bized)뿐만 아니라, 의료, 법률, 교육의 케이스.

13. Online psychology, archeology, ancient worlds, etc.

- 온라인 심리학, 고고학, 고대 세계 등

14. Virtual world reenactments (e.g., Shakespeare)

- 가상 세계의 재연 (예, 세익스피어)

Advice and Guidelines

1. Embed reflection activities on the activity (blogs, discussion forums, etc.).

- 활동(블로그, 토론 포럼, 등)에 반사 활동을 삽입할 수 있다.

2. Assign students as cool resources providers to find additional hands-on resources.

-학생들을 실습 자료를 추가적으로 찾기 위한 cool resources의 공급자로 할당할 수 있다.

3. Conduct team reflections on features that work and are powerful.

-팀의 반응을 잘 작동하며 강력한 특징으로 만들 수 있다.

4. Set the task goals.

-작업 목표를 설정할 수 있다.

5. Conduct formative as well as summative assessment on the task.

-일에 있어서 추가적인 평가 뿐만 아니라 발달을 수행한다.

6. Be aware that online simulations and cases exist in most professional fields (e.g., medicine, education, business, military, etc.).

- 온라인 시뮬레이션과 현존하는 가장 전문적인 분야의 경우를 인식해라.

7. Check to see if the application has different levels of challenges or difficulty.

- 응용프로그램이 만약 문제나 어려움의 다양한 단계를 가지고 있는지 확인해라.

8. Does the simulation have expert resolutions, the cases have counter cases, the scenario have alternative paths?

- 그 모의실험이 전문적인 해결책이 있으며, 그 경우가 반대경우가 있으며, 그 시나리오가 대안을 가지고 있는가?

9. Check for ease of navigation and learner control.

- 탐색 및 학습자 관리의 용이성을 확인해라.

10. Debrief on the activity when done.

- 했었던 활동에 대한 보고.

11. Explore grant and funding opportunities.

- 부조금와 지원금 기회를 탐색 해라.

Will your online class be

“"hands-on?”"

For More Information, Contact: Instructional Consulting Indiana University School of Education Bloomington, Indiana http://www.indiana.edu/~icy/